

OS JOGOS

NO COMPUTADOR

169

'ALIEN WORLD'

Depois do espectacular "Agony" em Maio passado, regressamos ao género "shoot'em'up"/naves com o "Alien World", uma produção da (quase desconhecida) Hi Tec.

Infelizmente, este título não tem a graciosidade do exemplo apontado.

Os gráficos são razoáveis, dentro da qualidade do jogo, embora não apresentem nada de novo.

O protagonista, a estranha criatura, deixa transparecer uma certa sensação a "déjà vu", a cabeça é similar à dos "aliens" (dos filmes), o corpo lembra a nave do "R-Type" com umas pequenas asas. Os restantes gráficos são ligeiramente mais originais.

A cor evidencia a falta de rigor no aspecto gráfico: os tons são desmaiados e pouco vivos para um jogo que se quer dinâmico. Esse dinamismo está presente na velocidade, talvez em excesso. É tudo muito rápido, desde o herói às criaturas esvoaçantes. Todo o cuidado é pouco porque, sem o jogador notar, passam-lhe por cima todas as espécies de inimigos.

O poder de fogo incrementa no decorrer da acção mas, por vezes, é insuficiente para combater e superar os obstáculos. O



acompanhamento musical e os efeitos sonoros são eficazes, simples mas suficientes.

"Alien World" suporta ainda uma apresentação vistosa e bons gráficos a intervalar as fases. Aliás, uma das especialidades do jogo são estes pequenos trechos.

P'ra quê falar mais se "Alien World" não é um jogo de palavras mas de acção. Não apresenta nada de novo, nem tem pretensões a tal.

É, para todos os adeptos de naves e tiros, uma aquisição ra-

zoável.

Concluimos esta análise com a tabela classificativa.

Nome: "Alien World"

Género: Acção

Gráficos: 70%

Animação: 69%

Som: 73%

Originalidade: 42%

Jogabilidade: 80%

Total: 69%

Versão: Commodore Amiga

PVP: 3 995\$00

O nosso leitor Fernando Miguel Rodrigo Paulino, residente no Vale de Oliveira, Gouxaria, 2380 Alcanena (tel: 049/8827-18), pretende entrar em contacto com possuidores do Commodore 64 e com ex-utilizadores do mesmo computador interessados na venda de material usado.

Este pedido deve-se à falta de "software", desde jogos a programas de carácter didáctico, neste micro.

O Fernando pode ser contactado pelo endereço e número de telefone acima indicados.

Respondendo à carta de Ricardo Tavares, o jogo "Out-Run", que o leitor conhece da consola Game Gear, também dispõe de uma versão para compatíveis PC. Em princípio encontrará algumas dificuldades na sua aq-

uisição, já que se trata de uma edição antiga.

Não desanime! Procure em diversas lojas e consulte as "pechinhas" ("budgets") e colectâneas de vários jogos.

Concluimos esta pequena sec-

Compatíveis PC:

"Sim Earth" – Teclar "codes" (ou procurar um ficheiro com um nome semelhante) para ter acesso aos códigos

"Face Off" – Utilizar a dica anterior

"Simpsons" – Escrever "COWABUNGA" no decorrer da apresentação para jogar com vidas ilimitadas

"Prince of Persia" – Correr o jogo através do ficheiro "pop-train" para obter 255 unidades de energia

"Sol Negro" – O código de acesso à segunda fase é 2414520

"Ulisses" – Premir "E" e "V" para jogar com vidas infinitas

"Another World" – Códigos de acesso aos níveis: ldkd, htcd, clld, lbke, xddj, fxlc, xjrt, hbbk, tfbb, txhf, kqjl, lfck

"Ski or Die" – IS é aceite como código de acesso, independentemente do nível seleccionado

Esta semana ficamos a "dever" aos utilizadores do Commodore Amiga, já que o pouco material disponível não justifica a presença neste edição.

No entanto, as aventuras continuam a protagonizar esta secção, prosseguimos com a solução do "Eco Quest", a Aventura Ecológica!!!

... O peixe (consultar edição anterior) apresenta-nos três provérbios para decifrar e as respostas dos mesmos são introduzidas num azulejo.

O primeiro provérbio tem como resposta – Homem – e corresponde ao primeiro quadrado inferior a contar da direita. A segunda é Peixe e o azulejo é o quadrado superior da direita.

O terceiro e último enigma tem como resposta Amor e a respectiva solução gráfica situa-se entre dois quadrados. A ima-

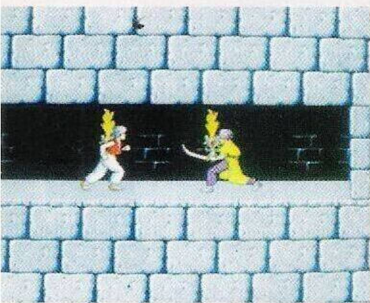
SECÇÃO do LEITOR

ção com o leitor Mário Gouveia. Possui um Spectrum e é um adepto incondicional das aventuras protagonizadas pelo "Dizzy", o pequeno ovo inquebrável.

Já completou os títulos "Dizzy II, III e IV", mas precisa de ajuda para o primeiro jogo destas sequelas – "Dizzy I".

Caso algum leitor souber a solução do mesmo, ou possuir mais jogos na mesma linha, pode contactar o Mário através do endereço: Rua de Campolide, N.º 209, 4º esq, 1000 Lisboa.

169



sem um passe.

Como não somos possuidores de tal objecto, abandonamos este cenário e nadamos para baixo. Mais uma vez recolhemos todo o lixo que estiver ao nosso alcance. A meio do ecrã, entre o coral, encontramos uma baleia coberta de petróleo.

Usamos o produto de limpeza (entregue pelo pai do protagonista) para tirar a sujidade e enquanto apreciamos o petróleo a sair, sentimos o beliscão de uma lagosta. Esta criatura está danada por mexermos no seu coral. Felizmente este sentimento dura pouco tempo. Assim que a lagosta vê o coral limpo, entregamos um elixir que ajuda as plantas a crescer, um fertilizante.

Ficamos a saber que a lagosta

Subitamente encontramos uma raia enorme e, logo a seguir, somos empurrados pelo golfinho, com a intenção de nos esconder. O perigo passa e a nossa viagem prossegue.

Ao tentarmos entrar numa das casas, somos novamente repelidos pela foca. Entregamos a estrela do mar e, em troca, podemos visitar todos os apartamentos.

Entretanto, um pequeno peixe sai do seu apartamento por ver um saco de plástico.

A curiosidade só traz problemas! O pobre peixe ficou com o saco plástico agarrado às guelras, impedido de respirar. Na intenção de socorrermos a criatura, somos puxados para o interior do apartamento.

estas estão cobertas de substâncias tóxicas. Pegamos na planta (que também se alimenta de algas) e colocamo-la junto das algas que se encontram à direita. A planta começa a comer e a limpar, simultaneamente, as algas.

Agora o peixe já tem alimento suficiente e, em troca, dá-nos uma concha da sua colecção, afiada como uma lâmina.

Saímos e entramos na terceira casa superior, aqui encontramos uma tartaruga prestes a sufocar. Retiramos o tubo da boca, mas não é o suficiente.

Ela ainda tem um bocado de um balão na garganta, que não a deixa respirar. Recolhemos (para o lixo) o bocado de balão, que saltou ao puxarmos o tubo, saímos deste local e entramos na casa abaixo, onde vive um peixe espada.

Este tem no bico um bocado de plástico. Perguntamos-lhe o que sucedeu e ficamos a saber que foi um acidente, ocorrido enquanto procurava comida entre as algas. Com a concha cortamos o pedaço de plástico e recebemos uma pinça.

Sem mais demoras regressamos à casa da tartaruga e com a pinça recentemente adquirida, retiramos o bocado de plástico da sua garganta.

Ufff, mesmo a tempo! Por este domingo concluímos os salvamentos, embora haja muitos outros...

Resta-nos agradecer a todos os leitores que contribuíram para esta edição: **Ricardo Sousa**, **PC Crazy**, **Tiago Lee Lai**, **Luís Miguel e Miguel Salvador da Silva**, e desejar a todos uma boa semana e continuem sempre a escrever para: **“Correio da Manhã”**, **“Os Jogos no Computador”**, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

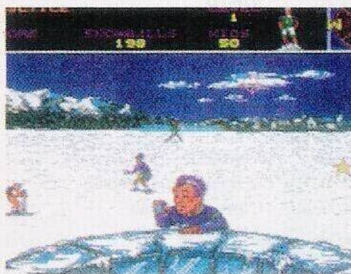
POKES & DICAS

está encarregue das algas. É uma jardineira, mas as flores/algas, estão cobertas de resíduos e não sabe o que fazer. Recebemos uma última dose do elixir e esta volta para dentro da sua casa.

Com a limpeza do coral, solta-se uma pequena concha, depois de a apanhar, limpamo-la com o pano branco.

A seguir caminhamos até à casa do senador a quem entregamos a concha bem limpa, este inspecionará a sua nova casa. Passando a confiar mais no protagonista, oferece-nos uma estrela do mar e confia-nos uma missão difícil: reunir todos os habitantes da cidade para uma assembleia na casa do senador.

Voltando ao apartamento, pelo caminho notamos que todos os peixes se tentam esconder ou fogem em qualquer direcção.



Uma vez neste local, retiramos o saco da cabeça do peixe. Este agradece-nos e, em troca, recebemos uma planta que (só) se alimenta de algas. Pomos no lixo o saco que causou este problema e abandonamos este cenário.

Entramos na segunda casa da esquerda, a contar uma para baixo. Neste apartamento ajudamos outro ser em apuros. Diz-se que só se alimenta de algas, mas que

gem é a de um coração.

Saímos deste cenário e regressamos ao ecrã da estátua, seleccionamos o monumento do fundo e continuamos a aventura. Assim que atingimos este local, encontramos o grande senador da cidade escondido atrás de uma máscara. Estabelecemos diálogo com esta “máscara” e ficamos a saber que, para ajudar os habitantes, temos de decifrar o segredo das colunas. Isto significa resolver mais um puzzle: as colunas da esquerda têm de ser rodadas de maneira a coincidirem com as da direita. Não pode haver diferença entre umas e outras.

Depois de decifrarmos o segredo, o senador desata a chorar e numa hora de desabafo, confessa que os habitantes da cidade não prestam a mínima atenção à sua figura.

Depois de assistirmos a esta cena, voltamos ao cenário principal e seguimos para a esquerda, nos “apartamentos” dos peixes. Mal atingimos este local, começamos a recolher todo o lixo que nos aparece à frente (nada de pressas, o “click” do computador deverá aparecer quando esta tarefa for concluída).

O lenço que se encontra no cimo das escadas não é lixo!

Se tentarmos entrar em qualquer uma das casas, somos impedidos por um guarda (uma foca) que não nos deixa passar




NÃO É NADA PESSOAL

TERMINATOR 2

JUDGMENT DAY

ELE ESTÁ DE VOLTA E DESTA VEM PARA MATAR!



UM EXCLUSIVO PORTIDATA LDA. FAX - 082 416356